*Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,*
*ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X*
*Volume 12 Nomor 03, September 2026*

# MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN BALOK DI PAUD ISLAM HAWARI TANJUNG GANTI I

Dahniar[1], Elise Muryanti[2]
[1,2]PGPAUD FIP Universitas Negeri Padang
[1]dahniardahniar66528@gmail.com, [2]elise@fip.unp.ac.id

***ABSTRACT***

*This study aims to improve early childhood creativity through block play activities at PAUD Islam Hawari Tanjung Ganti I. The research was motivated by initial observations indicating that children's creativity levels were relatively low, with approximately 60% of children showing limited active engagement in block play activities. The observed issues included low ability to express ideas, limited variation in creations, and a tendency to imitate peers' work. This study employed a Classroom Action Research (CAR) design using the Kemmis and McTaggart model, which consists of planning, action, observation, and reflection stages conducted in two cycles. The participants consisted of 15 early childhood learners. Data were collected through observation and documentation based on creativity indicators, namely fluency, flexibility, originality, and elaboration. The data were analyzed using descriptive quantitative techniques. The findings revealed a significant improvement in children's creativity from Cycle I to Cycle II. In Cycle I, the average creativity score was 2.35, categorized as "Beginning to Develop," while in Cycle II it increased to 3.45, categorized as "Very Well Developed." The improvement was observed across all creativity indicators, with an overall increase of 1.1 points. These results indicate that block play activities are effective in enhancing children's creativity by providing opportunities for exploration, experimentation, idea generation, and imaginative construction. The study suggests that block play can be used as an alternative learning medium to stimulate creativity in early childhood education settings.*

***Keywords:*** *creativity, early childhood education, block play, classroom action research*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan permainan balok di PAUD Islam Hawari Tanjung Ganti I. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa tingkat kreativitas anak masih tergolong rendah, di mana sekitar 60% anak belum menunjukkan keterlibatan aktif dalam kegiatan bermain balok. Hal ini ditandai dengan rendahnya kemampuan anak dalam mengekspresikan ide, terbatasnya variasi karya, serta kecenderungan untuk meniru hasil karya teman. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 15 anak usia dini. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi berdasarkan

indikator kreativitas anak yang meliputi *fluency, flexibility, originality, dan elaboration*. Analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, rata-rata skor kreativitas anak sebesar 2,35 dengan kategori Mulai Berkembang (MB), sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 3,45 dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Peningkatan sebesar 1,1 terjadi pada seluruh indikator kreativitas yang diamati. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan permainan balok efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Permainan balok memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi ide, mengembangkan imajinasi, serta menciptakan berbagai bentuk bangunan secara bebas dan bermakna. Dengan demikian, permainan balok dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

**Kata Kunci:** kreativitas, anak usia dini, permainan balok, PTK

## A. Pendahuluan

Naskah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi utama dalam membangun kualitas sumber daya manusia dikarenakan pada masa ini terjadi pertumbuhan pesat dalam berbagai aspek, seperti pengetahuan, sosial-emosional, bahasa, serta daya cipta. Kreativitas menjadi salah satu kompetensi penting abad ke-21 yang perlu dikembangkan sejak dini karena berkaitan dengan kemampuan berpikir kritis, fleksibel, dan inovatif dalam menghadapi berbagai permasalahan kehidupan (Soleha et al., 2025; Shabani, 2022) .Dalam pandangan pendidikan modern, kreativitas tidak mesti dipandang sebagai kemampuan menghasilkan cipta seni, tetapi juga sebagai kemampuan menghasilkan gagasan-gagasan baru, memecahkan masalah, serta memperluas gagasan secara yang bermakna. Oleh karena itu, peningkatan kreativitas pada anak di usia dini sangat penting untuk mendukung kesiapan anak dalam menghadapi tantangan global di masa depan (Halisah & Muthohar, 2024).

Akan tetapi, berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kreativitas anak usia dini di lembaga PAUD masih tergolong rendah. Hal ini ditandai dengan kecenderungan anak yang masih meniru karya teman, kurang percaya diri dalam mengekspresikan ide, serta terbatasnya kemampuan dalam mengembangkan imajinasi secara mandiri (Soleha et al., 2025; Agustin &

Hakim, 2023). Selain itu, pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher-centered*) serta penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif juga menjadi faktor penyebab kurang berkembangnya kreativitas anak (Ardhi & Warmansyah, 2023).

Upaya untuk meningkatkan kreativitas selama anak usia dini harus dilaksanakan melalui metodologi yang selaras dengan karakteristik intrinsik anak, khususnya melalui kegiatan menyenangkan. Bermain merupakan upaya yang menyenangkan serta mekanisme yang manjur untuk pembelajaran pengalaman dalam konteks pendidikan anak usia dini. Terlibat dalam permainan memungkinkan anak-anak untuk menyelidiki lingkungan mereka, menumbuhkan kemampuan imajinatif mereka, dan mengartikulasikan pikiran mereka dengan cara yang terbebaskan dan inovatif (Halisah & Muthohar, 2024; Suryana & Desmila, 2022).

Salah satu kategori kegiatan bermain yang secara efektif menumbuhkan kreativitas terdiri dari permainan yang konstruktif dan menghasilkan hasil yang menguntungkan. Permainan konstruktif memberi anak-anak kesempatan untuk mewujudkan kreasi yang diinformasikan oleh imajinasi dan pengalaman hidup mereka. Dalam konteks ini, pemanfaatan balok kreasi muncul sebagai media yang sangat ampuh untuk meningkatkan kapasitas kreatif anak usia dini (Agustin & Hakim, 2023; Ardhi & Warmansyah, 2023).

Permainan balok merupakan alat permainan edukatif yang memungkinkan anak untuk menyusun, membangun, dan menciptakan berbagai bentuk sesuai dengan ide dan imajinasi mereka. Melalui aktivitas ini, anak dapat mengembangkan kemahiran berpikir kreatif meliputi aspek kelancaran *(fluency*), kelenturan *(flexibility)*, keaslian *(originality),* dan elaborasi (detail) (Agustin & Hakim, 2023). Selain itu, permainan balok juga dapat meningkatkan kemampuan problem solving, koordinasi motorik, serta kemampuan sosial melalui interaksi dengan teman sebaya (Ardhi & Warmansyah, 2023).

Hasil penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan permainan balok dalam pembelajaran

memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak. Penelitian menemukan adanya peningkatan kemampuan daya cipta , peran serta aktif dalam pembelajaran, serta kemampuan menghasilkan gagasan baru setelah anak diberikan kegiatan bermain balok secara struktur (Suryana & Desmila, 2022; Halisah & Muthohar,2024). Bahkan, pendekatan permainan konstruktif mampu meningkatkan kreativitas anak hingga lebih dari 40% dalam beberapa indikator perkembangan (Halisah & Muthohar, 2024). Lebih lanjut, penelitian tambahan telah menunjukkan bahwa penerapan instrumen permainan pendidikan baru dapat secara nyata meningkatkan kemampuan visualisasi anak-anak ketika dilengkapi dengan pendekatan pedagogis interaktif yang berpusat pada anak (Mariawati et al., 2022; Ardhi & Warmansyah, 2023). Akibatnya, pemilihan media yang sesuai dan metodologi instruksional yang tepat muncul sebagai penentu penting dalam mendorong kemajuan kreativitas dalam perkembangan anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di PAUD Islam Hawari Tanjung Ganti I, dalam permainan balok ditemukan bahwa tingkat kreativitas anak masih rendah dan belum berkembang secara optimal. Hal ini terlihat dari total `15 anak yang menjadi subjek pengamatan di salah satu kelas, hanya sekitar 6 anak (40%) yang menunjukkan keterlibatan aktif dan kemampuan yang memadai dalam permainan balok. Sebagian besar anak lainnya tidak memiliki keberanian dalam mengemukakan ide, rendahnya kemampuan anak dalam menciptakan karya yang bervariasi serta kecenderungan anak untuk meniru hasil karya teman. Selain itu, kegiatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional, serta minimnya penggunaan media permainan edukatif juga menjadi kendala dalam mengembangkan kreativitas anak.

Oleh karena itu, diperlukan suatu terobosan baru (inovasi) dalam proses pembelajaran yang dapat menstimulasi kreativitas anak secara utuh. Beberapa solusi yang dapat dilakukan diantaranya dengan melalui penerapan permainan balok sebagai media pembelajaran. Melalui permainan balok, anak diberikan

kesempatan untuk bereksplorasi, berimajinasi, serta mengembangkan ide secara bebas dalam suasana belajar yang menyenangkan.

Mengingat masalah tersebut, maka penelitian ini penting dilakukan dalam meningkatan kreativitas anak usia dini melalui permainan balok di PAUD Islam Hawari Tanjung Ganti I. Adapun tindakan khusus yang akan dilakukan antaralain:

a) Penerapan metode pembelajaran yang lebih variasi dan berpusat pada anak seperti bermain bebas berbimbing, permainan sistematik, tantangan kreatif, serta berorientasi

b) Pengenalan dan penggunaan media pembelajaran balok yang lebih menarik yakni menyiapkan berbagai jenis balok dengan variasi bentuk, ukuran, dan warna. Selain itu, akan ditambahkan media pendukung seperti miniatur objek (misalnya, rumah, pohon, mobil, hewan) yang dapat diintegrasikan dengan permainan balok untuk memperkaya imajinasi dan narasi anak.

c) Pemberian apresiasi dan umpan balik konstruktif, dimana guru akn lebih fokus memberikan apresiasi terhadap usaha kreatif anak, proses berpikirnya, dan keberanianya untuk berekspresi, dan umpan balik yang bersifat membangun dan memotivasi anak untuk selalu dan terus mencoba.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji hubungan antara bermain balok dan peningkatan berbagai aspek pada anak usia dini. Seperti penelitian oleh (Aisha Satira Ardhi, 2023), menunjukkan bahwa bermain balok secara signifikan meningkatkan kemampuan spasial dan pemecahan masalah pada anak prasekolah. Studi lain oleh (Fitri Nur Halisah & Sofa Muthohar, 2024) menemukan bahwa permainan konstruktif bermain balok, menggambar, melipat ini dapat meningkatkan imajinasi anak, bahwa penggunaan balok bangunan dapat mendorong perkembangan bahasa anak ketika mereka mendeskripsikan kreasi mereka. Namun, penelitian-penelitian tersebut belum secara spesifik fokus pada peningkatan aspek kreativiti secara mendalam melalui permainan balok dalam konteks PAUD Islam Hawari Tanjung

Ganti I. Beberapa penelitian terdahulu mungkin menggunakan media lain atau fokus pada kelompok usia yang sedikit berbeda. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk memberikan penguatan ilmiah mengenai efektivitas permainan balok sebagai stimulator kreativitas pada anak usia dini di lingkungan di PAUD Islam Hawari, serta menunjukkan kebaruan dalam pendekatan atau fokus kajian.

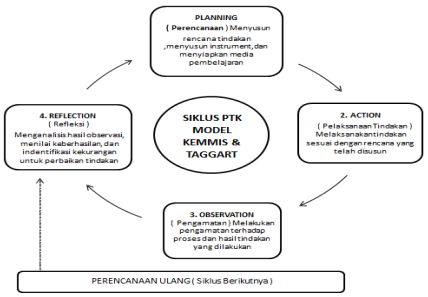
Meskipun sudah ada beberapa penelitian mengenai manfaat bermain balok, penelitian ini memiliki beberapa keterbaruan (gap) yang membedakkan dari studi sebelumnya. Pada penelitian sebelumnya mungkin hanya menyentuh aspek kreativiti secara umum, sementara penelitian ini secara eksplisit mentargetkan dan mengukur peningkatan kreativiti anak usia dini sebagai variasi utama yang dikembangkan melalui permainan balok. Penelitian ini tidak hanya mengamati, tetapi juga menerapkan intervensi berupa modifikasi media dan metode pembelajaran yang terstruktur untuk mengembangkan kreativitas, yang mungkin berbeda dari pendekatan observasional atau intervensi yang lebih umum pada studi sebelumnya dan penelitian ini juga berupaya mengintegrasikan teori-teori perkembangan anak usia dini yang terbarukan antara tahun 2022 sampai dengan 2026.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi perubahan dan peningkatan kreativitas anak usia dini setelah penerapan intervensi yang melibatkan permainan balok, dan untuk menawarkan rekomendasi pragmatis bagi pendidik mengenai pemanfaatan permainan blok sebagai sarana untuk meningkatkan kreativitas anak-anak.

**B. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang menggunakan siklus penelitian Model Stephen Kemmis dan Robin Mc Taggart. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan bersiklus ( *plan, action, observation dan reflection*). Diawal sebelum dilakukan penelitian dirancang rencana awal (*plan*) persiapan kegiatan bermain balok , prosedur bermain, merancang rps dan rpph. Kemudian dilakukan tindakan (*action).*

Gambar 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas




Subjek penelitian adalah anak usia dini di PAUD Islam Hawari Tanjung Ganti I yang berjumlah 15 anak yang dilakukan dalam masa waktu selama 1 bulan penelitian berlokasi di Tanjung Ganti I Kecamatan Kelam Tengah Kabupaten Kaur Provinsi Bengkulu.

Proses penelitian dilakukan dalam tiga fase yang berbeda, khususnya fase persiapan, fase pelaksanaan, dan fase penutup. Selama fase persiapan, peneliti mengumpulkan alat pendidikan di samping instrumen pengumpulan data untuk observasi. Pada siklus I, kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui permainan balok yang diberikan secara terstruktur. Anak diberi kesempatan untuk mengeksplorasi dan menciptakan berbagai bentuk bangunan sesuai ide mereka, sementara peneliti melakukan observasi terhadap perkembangan kreativitas anak. Hasil siklus I dianalisis pada tahap refleksi untuk memperbaiki pelaksanaan tindakan pada siklus II. Pada siklus II, kegiatan permainan balok dilaksanakan kembali dengan strategi yang lebih optimal untuk meningkatkan kreativitas anak. Setelah siklus II selesai, dilakukan posttest untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak.

Pendekatan metodologis untuk pengumpulan data yang digunakan dalam penyelidikan ini adalah observasi. Pengamatan tersebut dilakukan sepanjang kegiatan instruksional menggunakan lembar observasi yang dirancang khusus yang dirumuskan berdasarkan indikator kreativitas. Indikator yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi (1) *fluency* (kelancaran dalam menghasilkan ide), (2) *flexibility* (kelenturan dalam mengembangkan variasi ide), (3) *originality* (keaslian dalam menghasilkan karya), dan (4) *elaboration* (kemampuan mengembangkan atau merinci ide).

Alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan ini diantaranya balok konstruktif (balok kayu/plastik dengan berbagai bentuk dan ukuran), lembar observasi, alat tulis sebagai alat yang memiliki spesifikasi balok terdiri dari

berbagai bentuk geometris (kubus, balok, silinder, prisma) dengan warna yang menarik dan aman untuk anak sedangkan untuk bahan menggunakan Lembar penilaian kreativitas anak dan panduan kegiatan bermain balok.

Berikut Instrumen yang digunakan untuk mengukur kreativitas anak dalam permainan balok di PAUD Islam Hawari.

**Tabel 1 Lembar Instrumrn Observasi Kreativitas Anak Usia Dini**

Nama Anak : …….
Kelompok : B
Hari/Tanggal : ……
Kegiatan : Permainan Balok

| No | Indikator Kreativitas | Aspek yang Diamati | Skor (1–4) |
|---|---|---|---|
| 1 | *Fluency* (Kelancaran) | Anak mampu menghasilkan banyak ide dalam menyusun balok | |
| | | Anak aktif mencoba berbagai bentuk bangunan | |
| 2 | *Flexibility* (Keluwesan) | Anak mampu membuat variasi bentuk bangunan | |
| | | Anak dapat mengubah strategi saat mengalami kesulitan | |
| 3 | *Originality* ( keaslian) | Anak membuat bentuk yang unik/berbeda dari teman | |
| | | Anak menunjukkan ide baru dalam bermain balok | |
| 4 | *Elaboration* (Elaborasi) | Anak menambahkan detail pada bangunanmengacu pada indikator kreativitas anak | |
| | | Anak mampu mengembangkan bentuk menjadi lebih kompleks | |

## C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di PAUD Islam Hawari Tanjung Ganti I dengan memanfaatkan kerangka metodologis yang ditetapkan oleh Stephen Kemmis dan Robin McTaggart. Model penelitian ini terdiri atas empat tahapan utama dalam setiap siklus, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan permainan balok.

Kreativitas anak diamati berdasarkan empat indikator, yaitu *fluency* atau kelancaran berpikir,

*flexibility* atau keluwesan berpikir, *originality* atau keaslian ide, dan *elaboration* atau kemampuan mengembangkan ide. Kegiatan permainan balok dipilih karena termasuk permainan konstruktif yang memberi kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berimajinasi, menyusun, membongkar, mengubah bentuk, serta menciptakan karya sesuai ide sendiri.

**Kondisi Awal atau Pra-Siklus**

Sebelum tindakan diberikan, peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui tingkat kreativitas anak di PAUD Islam Hawari Tanjung Ganti I. Berdasarkan hasil pengamatan, kreativitas anak masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Anak cenderung masih menunggu arahan guru, meniru bentuk bangunan dari teman, dan belum banyak menunjukkan keberanian dalam menghasilkan ide yang berbeda.

Pada indikator *fluency*, sebagian besar anak hanya mampu menghasilkan satu bentuk bangunan sederhana. Pada indikator *flexibility*, anak belum banyak mencoba mengubah atau memodifikasi bentuk bangunan. Pada indikator *originality*, anak masih sering meniru contoh yang diberikan guru. Sementara itu, pada indikator elaboration, anak belum banyak menambahkan detail pada hasil karyanya.

Hasil observasi pra-siklus menunjukkan bahwa rata-rata kreativitas anak berada pada skor 2,35. Skor ini menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas anak masih perlu ditingkatkan melalui kegiatan pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan memberi ruang bagi anak untuk bereksplorasi. Oleh karena itu, peneliti merancang tindakan berupa kegiatan permainan balok untuk meningkatkan kreativitas anak.

**Pelaksanaan Siklus I**

Siklus I dilaksanakan melalui empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rancangan kegiatan pembelajaran menggunakan permainan balok. Peneliti menyiapkan media balok, lembar observasi kreativitas anak, serta menentukan indikator yang akan diamati, yaitu kelancaran berpikir, keluwesan berpikir, keaslian ide, dan pengembangan ide.

Pada tahap pelaksanaan tindakan, guru mengajak anak melakukan kegiatan bermain balok

secara berkelompok maupun individual. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk membuat berbagai bentuk bangunan sesuai imajinasi mereka. Anak diberi kebebasan untuk menyusun balok menjadi rumah, menara, jalan, jembatan, sekolah, masjid, kendaraan, atau bentuk lain sesuai ide masing-masing.

Pada tahap observasi, peneliti mengamati perilaku anak selama kegiatan berlangsung. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian anak mulai tertarik menggunakan balok untuk membuat bangunan. Anak mulai mampu menghasilkan ide, meskipun beberapa anak masih membutuhkan arahan guru. Sebagian anak juga mulai mencoba mengubah bentuk bangunan yang telah dibuat, tetapi belum semua anak berani menciptakan bentuk yang berbeda dari teman-temannya.

Pada tahap refleksi, ditemukan bahwa kegiatan permainan balok sudah mampu menarik minat anak, tetapi hasilnya belum optimal. Beberapa anak masih kurang percaya diri, masih meniru karya teman, dan belum banyak menambahkan detail pada bangunan yang dibuat. Oleh karena itu, tindakan perlu dilanjutkan ke siklus II dengan perbaikan strategi, yaitu guru memberikan stimulasi berupa pertanyaan pemantik, menyediakan variasi bentuk balok, memberi kesempatan anak menceritakan hasil karyanya, serta memberikan penguatan positif terhadap ide-ide anak.

**Pelaksanaan Siklus II**

Siklus II dilakukan sebagai perbaikan dari siklus I. Pada tahap perencanaan, peneliti memperbaiki rancangan kegiatan dengan memberi kesempatan yang lebih luas kepada anak untuk memilih bentuk bangunan yang ingin dibuat. Guru juga menyiapkan pertanyaan pemantik seperti “Bangunan apa yang ingin kamu buat?”, “Apa lagi yang bisa ditambahkan?”, dan “Bagaimana agar bangunanmu berbeda dari temanmu?”.

Pada tahap tindakan, anak kembali melakukan permainan balok dengan suasana yang lebih bebas dan menyenangkan. Guru tidak lagi terlalu banyak memberi contoh, tetapi lebih banyak memberikan dorongan agar anak mengembangkan ide sendiri. Anak diberi kesempatan untuk bekerja sama, berdiskusi, mencoba

berbagai susunan balok, serta menceritakan hasil karyanya kepada guru dan teman-teman.

Pada tahap observasi, terjadi peningkatan kreativitas anak pada seluruh indikator. Anak mulai mampu menghasilkan lebih banyak ide, mengubah bentuk bangunan, menciptakan karya yang berbeda, serta menambahkan detail pada hasil karyanya. Anak yang sebelumnya hanya membuat rumah sederhana mulai mampu menambahkan pagar, jalan, taman, jendela, pintu, dan area parkir. Beberapa anak juga membuat bentuk yang lebih unik seperti kebun binatang, kapal, taman bermain, masjid, sekolah, dan kendaraan.

Pada tahap refleksi, tindakan pada siklus II dinilai berhasil karena kreativitas anak mengalami peningkatan. Rata-rata skor kreativitas anak meningkat dari 2,35 pada pra-siklus menjadi 3,45 setelah tindakan. Skor tersebut menunjukkan bahwa kreativitas anak telah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Dengan demikian, kegiatan permainan balok dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini di PAUD Islam Hawari Tanjung Ganti I.

**Tabel 2 Perbandingan Nilai Kreativitas Anak Pra-Siklus dan Setelah Tindakan**

| No | Indikator Kreativitas | Pra Siklus | Setelah Tindakan | Peningkatan |
|---|---|---|---|---|
| 1 | *Fluency* (Kelancaran) | 2,3 | 3,6 | 1,1 |
| 2 | *Flexibility* (Keluwesan) | 2,3 | 3,4 | 1,1 |
| 3 | *Originality* (Keaslian) | 2,1 | 3,4 | 1,1 |
| 4 | *Elaboration* (Elaborasi) | 2,5 | 3,6 | 1,1 |
| Rata - rata | | 2,35 | 3,45 | 1,10 |

Berdasarkan data yang disajikan dalam tabel, dapat disimpulkan bahwa metrik keseluruhan kreativitas anak menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah pelaksanaan intervensi yang melibatkan permainan blok. Selama penilaian pra-siklus, skor kreativitas rata-rata untuk anak dicatat pada 2,35, mengkategorikannya sebagai Mulai Berkembang (MB). Setelah penerapan langkah-langkah tersebut di atas, skor kreativitas rata-rata untuk anak meningkat menjadi 3,45, yang termasuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Augmentasi ini menyiratkan bahwa keterlibatan dalam permainan blok berfungsi sebagai media pendidikan yang kuat untuk menumbuhkan kreativitas di anak usia dini. Melalui manipulasi balok, anak diberi kesempatan untuk terlibat dalam pemikiran bebas,

bereksperimen dengan berbagai kemungkinan, menciptakan bentuk-bentuk baru, dan mengubah ide-ide yang belum sempurna menjadi kreasi yang lebih rumit.

Temuan penyelidikan ini menjelaskan bahwa permainan blok berkhasiat dalam meningkatkan kreativitas selama perkembangan anak usia dini. Hasil ini sejalan dengan teori konstruktivis Jean Piaget, yang menyatakan bahwa anak-anak membangun pengetahuan mereka melalui keterlibatan langsung dengan lingkungan mereka dan pengalaman nyata. Aktivitas permainan blok memberi anak-anak kesempatan untuk mengeksplorasi, bereksperimen, dan menumbuhkan pemahaman melalui objek fisik, sehingga secara optimal memfasilitasi pertumbuhan kreativitas.

Selanjutnya, seperti yang diartikulasikan oleh Vygotsky (1978), kemajuan kognitif anak sangat dibentuk oleh interaksi sosial dan perancah yang disediakan oleh orang dewasa dan teman sebaya dalam kerangka Zona Perkembangan Proksimal. Dalam konteks kegiatan bermain blok, pendidik mengambil peran sebagai fasilitator, menawarkan rangsangan dalam bentuk pertanyaan dan dorongan yang lebih sederhana, sehingga memungkinkan anak untuk mencapai kompetensi yang melebihi kemampuan awal mereka.Peningkatan pertama terlihat pada indikator *fluency* (kelancaran berpikir). Anak yang sebelumnya hanya mampu menghasilkan satu bentuk sederhana mulai mampu menciptakan berbagai bangunan seperti rumah, menara, jembatan, sekolah, dan kendaraan. Hal ini menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir divergen. Menurut Guilford (1967), *fluency* merupakan kemampuan individu untuk menghasilkan banyak ide dalam waktu tertentu, dan merupakan komponen utama kreativitas. Semakin banyak ide yang muncul, semakin tinggi tingkat kreativitas seseorang.

Peningkatan kedua adalah pada *flexibility* (keluwesan berpikir). Anak mulai mampu mengubah dan memodifikasi bentuk bangunan sesuai ide yang berkembang. Menurut Torrance (1974), fleksibilitas adalah kemampuan seseorang dalam menghasilkan berbagai pendekatan atau kategori ide dalam memecahkan masalah. Permainan balok

memungkinkan anak mencoba berbagai kemungkinan struktur sehingga kemampuan berpikir fleksibel berkembang secara alami.

Peningkatan ketiga yaitu *originality* (keaslian ide). Anak mulai menunjukkan keberanian untuk menciptakan karya yang unik dan tidak meniru teman. Beberapa anak mampu membuat bentuk seperti kebun binatang, kapal, dan taman bermain. Menurut Runco dan Jaeger (2012), kreativitas ditandai oleh keaslian (*originality*), yaitu kemampuan menghasilkan ide yang baru, unik, dan tidak biasa. Hal ini menunjukkan bahwa permainan balok dapat merangsang munculnya ide-ide orisinal pada anak.

Peningkatan keempat adalah elaboration (pengembangan ide). Anak tidak hanya membuat bangunan utama, tetapi juga menambahkan detail seperti pagar, jalan, jendela, taman, dan dekorasi lainnya. Menurut Torrance (1974), elaboration merupakan kemampuan memperkaya ide dengan menambahkan detail yang relevan sehingga menghasilkan karya yang lebih kompleks dan bermakna.

Pengamatan ini dikuatkan oleh studi sebelumnya. Suryana (2022) memastikan bahwa permainan blok berfungsi untuk menambah kapasitas kreatif anak-anak melalui kegiatan eksplorasi yang menawarkan lingkungan yang kondusif untuk imajinasi dan ekspresi diri. Selanjutnya, penyelidikan Apriliyani (2020) menunjukkan bahwa penerapan permainan konstruktif di PTK dapat secara substansif meningkatkan kreativitas anak melalui proses siklus tindakan belajar.

Lebih lanjut, hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa permainan merupakan media penting dalam pendidikan anak usia dini. Menurut Santrock (2011), bermain adalah aktivitas utama anak yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga berperan penting dalam perkembangan kognitif, sosial, dan kreativitas anak. Dengan demikian, permainan balok menjadi sarana pembelajaran yang efektif untuk menstimulasi kemampuan berpikir kreatif anak secara menyeluruh.

## D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan balok efektif dalam meningkatkan

kreativitas anak usia dini di PAUD Islam Hawari Tanjung Ganti I. Peningkatan kreativitas terlihat pada seluruh indikator, yaitu *fluency, flexibility, originality, dan elaboration*. Anak menunjukkan kemampuan menghasilkan lebih banyak ide, mengembangkan berbagai bentuk bangunan, menciptakan karya yang lebih orisinal, serta menambahkan detail yang memperkaya hasil karya.

Rata-rata skor kreativitas anak meningkat dari 2,35 pada kondisi awal (pra-siklus) menjadi 3,45 setelah tindakan, yang menunjukkan perubahan dari kategori Mulai Berkembang (MB) menjadi Berkembang Sangat Baik (BSB). Dengan demikian, keterlibatan dalam permainan balok menunjukkan kemanjuran sebagai pendekatan pedagogis untuk menumbuhkan kreativitas pada anak-anak melalui pengalaman pendidikan yang interaktif, menyenangkan, dan signifikan

## DAFTAR PUSTAKA

Alfadhilah, J. (2025). Filsafat pendidikan anak usia dini menurut Jean Piaget. *Alzam: Journal of Islamic Early Childhood Education, 5*(1), 94–111.

Alfira, D., & Siregar, M. F. Z. (2024). Pentingnya peran orang tua dalam memajukan keterampilan berbahasa anak usia dini melalui komunikasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1*(4), 15.

Anjani, R., & Mashudi, E. A. (2024). Keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak usia dini perspektif orang tua dan guru. *Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3*(2), 110–127.

Apriliyani, D. (2020). Peningkatan kreativitas melalui permainan balok pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

Ardiana, R. (2022). Pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk dalam pendidikan anak usia dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3*(1), 1–12.

Basori, B. (2024). Peran guru pendidikan anak usia dini dalam membangun karakter pada anak. *Indonesian Journal of Multidisciplinary on Social and Technology, 2*(1), 58–63.

Dewi, C. S., Putri, M. A., & Amrillah, R. (2024). Integrasi ilmu keislaman dengan ilmu pendidikan anak usia dini dalam perspektif Muhammad Amin Abdullah. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1*(3), 8.

DINI, A. H. P. A. U. (2025). Konsep dasar pendidikan anak usia dini. *Micro Teaching di PAUD Menjadi Guru Asyik dan Menyenangkan, 5*.

Fitri, N. (n.d.). Peranan guru dan penghambat pengembangan kreativitas anak usia dini.

Gea, A., & Zega, R. F. W. (2025). Metode pembelajaran kreatif dalam pendidikan anak usia dini. *Khirani:*

*Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3*(1), 209–219.

Guilford, J. P. (1967). *The nature of human intelligence*. McGraw-Hill.

Harahap, N., & Hasibuan, H. B. (2023). Implementasi standar pengelolaan pendidikan anak usia dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4*(1), 470–481.

Hastuti, D. P., & Iswatiningsih, D. (2025). Pentingnya peran guru dalam peningkatan kualitas pembelajaran pada anak usia dini. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, dan Pendidikan, 4*(5), 581–594.

Jailani, M. S. (2014). Teori pendidikan keluarga dan tanggung jawab orang tua dalam pendidikan anak usia dini. *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam, 8*(2), 245–260.

Kasmiati, K. (2025). Optimalisasi pendidikan anak usia dini dalam membangun fondasi karakter dan kognitif anak. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 8*(5), 5458–5461.

Khaerani, H., Putri, D., Puspita, I., Winarti, D., Sulastri, F., & Wulansuci, G. (2024). Pandangan guru terhadap pentingnya penilaian hasil karya dalam pendidikan anak usia dini. *DZURRIYAT: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 2*(2), 1–9.

Maryani, K., & Sayekti, T. (2023). Pelaksanaan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila pada lembaga pendidikan anak usia dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4*(2), 609–619.

Minarti, K., Santi, N. N., & Hunaifi, A. A. (2025). Optimalisasi peran guru dalam peningkatan kreativitas siswa melalui pembelajaran seni budaya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan, 4*(1), 4272–4277.

Nababan, M. L., Gaol, N. T. L., & Agustina, W. (2023). Manajemen strategi dalam meningkatkan pengelolaan lembaga pendidikan anak usia dini pada era 4.0. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud, 5*(2), 84–95.

Ngaisah, N. C., & Aulia, R. (2023). Perkembangan pembelajaran berdiferensiasi dalam kurikulum merdeka pada pendidikan anak usia dini. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak, 9*(1), 1–25.

Nisviati, S., Handayani, N. A., Udmah, S., & Sianturi, R. (2025). Pendidikan holistik integratif dalam pembentukan karakter anak usia dini: Systematic literature review. *Jurnal Penelitian Inovatif, 5*(2), 1195–1202.

Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2022). Analisis literasi digital tenaga pendidik pada pendidikan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6*(4), 3570–3577.

Nursarofah, N. (2022). Meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini melalui pembelajaran kontekstual dengan pendekatan merdeka belajar. *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2*(1), 38–51.

Pebrianty, R. D., & Pamungkas, J. (2023). Menggambar sebagai alternatif pendekatan konsepsi pendidikan seni rupa anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7*(1), 536–547.

Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.

Rahma, S. (2025). *Pendidikan anak usia dini*. Universitas Ivet.

Rahman, A., Arifin, J. D., & Sartika, R. (2024). Peran guru dalam mendorong kreativitas siswa Gen Z di era digital. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru, 16*, 403–418.

Rohmah, U. (2025). Perkembangan dan pendidikan kemampuan kognitif anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 9*(1), 130–138.

Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). The standard definition of creativity. *Creativity Research Journal, 24*(1), 92–96. https://doi.org/10.1080/10400419.2012.650092

Santrock, J. W. (2011). *Child development* (13th ed.). McGraw-Hill.

Suryana, D. (2022). Mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain balok. *Jurnal PAUD Lectura, 5*(2), 131–144.

Torrance, E. P. (1974). *Torrance tests of creative thinking*. Personnel Press.

Tasesep, E. Y., & Teintang, R. (n.d.). Peran stimulasi bermain dalam meningkatkan kreativitas anak di taman kanak-kanak (TK) aku anak cerdas.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Wardani, I. K., Hafidah, R., & Dewi, N. K. (2021). Hubungan antara peran guru dengan rasa percaya diri anak usia dini. *Kumara Cendekia, 9*(4), 225–233.

Warahmah, M., & Jailani, M. S. (2023). Pendekatan dan tahapan penelitian dalam kajian pendidikan anak usia dini. *DZURRIYAT: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 1*(2), 72–81.

Witarsa, R., & Alim, M. L. (2022). Kompetensi profesional guru pada lembaga pendidikan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6*(6), 5799–5807.

Wijaya, E., & Nuraini, F. (2024). Pentingnya interaksi sosial dalam pendidikan anak usia dini. *Tiflun: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1*(1), 9–13.

Zulkarnaen, D. W. J., Katoningsih, S., & Asmawulan, T. (2023). Manfaat model pembelajaran project based learning untuk pendidikan anak usia dini dan implementasinya dalam kurikulum merdeka. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas (BRUE), 9*(2), 394–400.